

EĞİTİMDE OYUNLARIN GÜCÜ: OYUNLAŞTIRMA VE ÖĞRENME
THE POWER OF GAMES IN EDUCATION: GAMIFICATION AND LEARNING

Sinan ÖZER

MEB., sinanozer01@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0317-4482>

ÖZET

Eğitim, insan hayatının temel bir unsuru olarak kabul edilirken, öğrenme süreçlerini etkili ve keyifli hale getirmek her zaman önemli bir hedef olmuştur. Geleneksel öğretim yöntemleri, öğrencilerin dikkatini çekmede ve motive etmede bazen yetersiz kalabilirken, son yıllarda dijital oyunların eğitimdeki rolü giderek artmaktadır. Oyunlaştırma, temel olarak oyun tasarımı ve mekaniklerinin eğitim sürecine entegre edilmesidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerine olanak tanırken, aynı zamanda öğrenme deneyimini daha keyifli ve ilgi çekici hale getirir. Oyunlar ve dijital oyunlar, öğrencilere aktif ve interaktif bir ortam sunarak öğrenmeyi daha etkili hale getirebilir ve öğrencilerin motivasyonunu artırabilir. Bu makalenin amacı, eğitimde oyunlaştırmanın ve dijital oyunların gücünü vurgulamak ve bu tekniklerin öğrenme sürecine olan etkisini açıklamak suretiyle eğitimcileri ve öğretmenleri oyun tabanlı öğrenme stratejileri konusunda bilgilendirmek ve ilham vermektir.

Anahtar Kelimeler: Eğitim, Oyun, Oyunlaştırma, Öğrenme

ABSTRACT

While education is considered a fundamental element of human life, making learning processes effective and enjoyable has always been an important goal. While traditional teaching methods may sometimes be insufficient to attract and motivate students, the role of digital games in education has been increasing in recent years. Gamification is basically the integration of game design and mechanics into the educational process. This approach allows students to learn more effectively, while also making the learning experience more enjoyable and engaging. Games and digital games can make learning more effective and increase students' motivation by providing students with an active and interactive environment. The purpose of this article is to inform and inspire educators and teachers about game-based learning strategies by highlighting the power of gamification and digital games in education and explaining the impact of these techniques on the learning process.

Key Words: Education, Game, Gamification, Learning

GİRİŞ

Eğitim, toplumun temel direği olarak kabul edilirken, öğrenme süreçlerini etkili ve keyifli hale getirmek her zaman önemli bir hedef olmuştur. Geleneksel öğretim yöntemleri, öğrencilerin dikkatini çekmede ve motive etmede bazen yetersiz kalabilirken, son yıllarda oyunların eğitimdeki rolü giderek artmaktadır. Bu dönüşüm, öğrenme deneyimini daha etkili, ilgi çekici ve katılımcı hale getirerek eğitim alanında yeni bir paradigma oluşturmaktadır. Eğitimde oyunların gücü, öğrencilerin katılımını artırma, problem çözme becerilerini geliştirme, işbirliğini teşvik etme ve öğrenmeyi keyifli hale getirme potansiyeline sahiptir. Oyunlaştırma, temel olarak oyun tasarımı ve mekaniklerinin eğitim sürecine entegre edilmesini ifade eder. Bu yaklaşım, öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerine olanak tanırken, aynı zamanda öğrenme deneyimini daha keyifli ve ilgi çekici hale getirir. Oyun, yaşamın ayrılmaz bir parçasıdır ve bireyin fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal açıdan gelişimini destekler. Özellikle çocuklar için oyun, öğrenmenin doğal bir yoludur ve derslerde kullanılması, öğrenme sürecine olan ilgiyi artırabilir. Çocuklar, hayatlarının erken dönemlerinde oyun aracılığıyla pek çok şey öğrenirler ve bu nedenle, eğitimde oyunun rolü büyüktür. Oyun, çocukların kendilerini ifade etmelerine ve çevreleriyle uyumlu bir şekilde etkileşimde bulunmalarına yardımcı olur. Ayrıca, oyun çocukların kendilerini tanımalarına, duygusal zekâlarını geliştirmelerine ve çevreleriyle uyumlu bir hayat sürmelerine katkı sağlayabilir. Bu nedenle, eğitimde oyunun kullanılması, çocukların daha etkili bir şekilde öğrenmelerini ve gelişmelerini destekler (Karadeniz ve Er, 2021).

Oyun tabanlı öğrenme modeli, öğretimsel içeriği oyunun sürükleyici ve motive edici dünyasıyla harmanlayarak öğrenmeyi yepyeni bir boyuta taşır. Bu modelde, öğrenciler pasif alıcılar değil, aktif katılımcılar olarak bilgiyi eğlenerek keşfeder ve pekiştirir. Oyunun başlangıcından itibaren öğrenci, kendi seçimler doğrultusunda ilerler ve her adımda anında geri bildirim alır. Bu geri bildirimler, tıpkı bir bilim insanının deney yapması gibi, öğrenciyi sorgulamaya ve yeni bilgiler edinmeye teşvik eder. Bu döngü tekrar tekrarlanırken, öğrencinin bilişsel becerilerinde, davranışlarında ve tutumlarında gözle görülür değişimler ortaya çıkar (Prensky 2001).

Bu çalışmada ilk olarak oyunlaştırmanın temel kavramları ve eğitimdeki yeri üzerinde durulacaktır. Ardından, oyunların eğitimdeki çeşitli alanlarda nasıl kullanılabileceği ve öğrencilerin motivasyonunu nasıl artırabileceği incelenecektir.

Oyun

Oyunlar, içlerinde barındırdıkları özgürlük ve mutluluk hissiyle, bireylerin kendi kendilerine keyif alarak katılabildikleri, amaca hizmet etmeyen ve sınırları olmayan aktivitelerdir. Bu serbest aktiviteler, öğretici ve eğlendirici nitelikleriyle, oynayanları hem bilgilendirir hem de eğlendirir (Mustafaoğlu, 2018). Farklı bilimsel disiplinler, oyun kavramını ele alırken psikoanalitik bakış açısı, oyunun insan sağlığı ve refahı üzerindeki derin etkilerini vurgular. Bu bakış açısına göre, oyun evrensel bir davranış biçimi olarak kabul edilir ve her yaş grubundaki bireyin sağlık ve mutluluğuna önemli katkılarda bulunur (Leeuwen ve Westwood, 2008).

Oyun, kültürel ya da coğrafi sınırlamalardan bağımsız olarak, tüm çocuklar için ortak bir deneyimdir. Farklı ülkelerde ve kültürlerde büyüyen çocuklar bile oyun aracılığıyla benzer deneyimler yaşarlar. Cinsiyet, dil, kültür veya sosyal ekonomik durumun bir önemi olmaksızın, çocuklar oyunun eğlenceli dünyasına katılırlar. Oyun, katılımcıların çevresine bağlı olarak şekillenen soyut bir olgudur. Farklı teorisyenler, oyunun çocukların gelişimine nasıl katkı sağladığı konusunda farklı görüşlere sahiptirler. Kimi teorisyenler, çocukların oyun sırasında fikirlerini deneyerek düşüncelerini daha iyi anlayacaklarını belirtirken, bazıları oyunun, çocukların hayal gücünü kullanarak gerçek dünyayı anlamalarına yardımcı olduğunu düşünür. Diğerleri ise oyunun, yeni becerilerin uygulanmasında bir araç olduğunu savunur (Scotland, 2020). Oyunun çocukların yaşamlarında önemli bir yer işgal ettiği ve kültürel, sosyal veya ekonomik farklılıklara bakılmaksızın tüm çocuklar için ortak bir deneyim sunduğu açıktır. Oyun, çocukların gelişimine katkı sağlayan bir araç olarak kabul edilir ve çeşitli teorisyenler tarafından farklı perspektiflerden ele alınmış olsa da, oyunun önemi ve değeri evrenseldir.

Eğitsel Oyun

İnsan gelişimi, yaşam boyu devam eden ve farklı dönemlerde farklılık gösteren uzun bir süreçtir. Bu süreçte, bireyin gelişimini desteklemek amacıyla oynanan oyunlar, belirli gelişim dönemlerine uygun bir şekilde planlandığında eğitsel bir değer kazanır. Eğitsel oyunlar, belirlenen eğitsel amaçlara uygun olarak oyun alanı, oyuncu seviyesi, süre, tekrar sayısı ve kullanılacak araç gereçlerin önceden planlanmasıyla hazırlanır. Bu sayede, oyunlar bireyin gelişimine katkı sağlayacak şekilde düzenlenir ve eğitim amaçlarına hizmet eder (MEB, 2016). Eğitsel oyun, öğrencilerin aktif bir şekilde katılım gösterdikleri, bazen belirli bir amaca hizmet eden, bazen sadece eğlenceye dayanan; kendi dinamikleri ve kuralları olan ya da kuralsız bir öğrenme yöntemidir (Yıldız, Şimşek ve Aras, 2017).

Eğitsel oyunların etkili bir şekilde öğretim sürecine entegre edilmesi, tasarım ve uygulama biçiminin büyük önem taşıdığı bir gerçektir. Oyunlar, sadece ders içeriğini doldurmak için değil, aynı zamanda öğretim aracı olarak kullanılmak üzere tasarlanmalıdır. Bu nedenle, öğretmenlerin özenli bir hazırlık sürecinden geçmeleri ve oyunların tüm öğrenciler tarafından anlaşılabilir ve ilgi çekici olacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. Ayrıca, öğretmenler oyun sırasında sürekli olarak kontrol sağlamalı, doğru yönetim sağlamalı ve oyunun öğretimsel bir ortam oluşturmasını sağlamalıdır (Demirel, 1999). İnsan gelişimi sürecinde eğitsel oyunların sağladığı katkılar, özenle planlanıp uygulandığında belirgin hale gelir. Ancak, bu oyunların etkili bir şekilde öğretim sürecine entegre edilmesi için dikkatli tasarım ve uygulama gerekmektedir. Eğitsel oyunlarda bulunması gereken unsurların önemi göz ardı edilemez. Öğrencilerin aktif katılımını sağlamak, belirlenen eğitsel amaçlara uygun oyun ortamları oluşturmak ve doğru yönetim sağlamak, eğitsel oyunların başarısını belirleyen faktörler arasında yer almaktadır.

Eğitsel Oyunlarda Bulunması Gereken Nitelikler

Eğitsel bir oyunun amacına uygun bir şekilde hizmet edebilmesi için her aşama özenle yönetilmelidir. Tasarlanan oyun, başlangıç aşamasından itibaren ön denemeler yapılmalı ve bu denemeler sonucunda ortaya çıkan eksiklikler titizlikle giderilmelidir. Uygulama aşamasına geçilirken, oyunun detayları öğrencilere açıklanmalı ve gerektiğinde öğretim verilmelidir. Bu şekilde, öğretim süreci sağlıklı bir biçimde yönetilir ve uygulama aşamasında olası karışıklıklar, belirsizlikler ve potansiyel sorunlar önceden engellenir. Böylelikle, eğitsel oyunlar öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha etkili ve verimli bir hale getirebilir (Gülsoy, 2013).

Çangır, (2008) Eğitsel oyunda bulunması gerek özellikleri şu şekilde ifade etmiştir:

- **Eğlenerek öğrenme:** Eğitsel oyunların temel amacı, çocukların zihinsel faaliyetlerini artırarak eğitimi daha etkin hale getirmektir. Ancak, eğitsel oyunlarla eğlenerek öğrenme sağlanırken, belirlenen hedeflerin göz ardı edilmemesi önemlidir.
- **Problem çözme:** Öğrencilerin bir konuyu daha iyi anlaması için eğitsel oyunları kullanarak pratik yapmaları gereklidir.
- **Kritik düşünme:** Kritik-analitik düşünme, öğrencilere bir konuyu veya problemi derinlemesine anlamalarını sağlamayı hedefler. Bu tür eğitsel oyunlar, öğrencilerin kritik düşünme becerilerini geliştirerek analitik yaklaşım kazanmalarına yardımcı olur.

- **Kavram Öğretimi:** Eğitsel oyunlarla, öğrencilere konunun temel noktaları öne çıkarılarak, gereksiz detaylar yerine önemli kavramların öğretilmesi amaçlanır.
- **Olgunlaşma:** Eğitsel oyunlar, çocukların strateji geliştirme becerilerini pekiştirmesine ek olarak, grup çalışmaları aracılığıyla sosyal becerilerini de geliştirmelerine katkı sağlayarak olgunlaşmalarına yardımcı olabilir.
- **Hedefe yönelik olma:** Eğitsel oyunlar, eğitim hedeflerine uygun olarak tasarlanmalı ve içerikleri gereksiz detaylardan arındırılarak odaklanılması gereken konulara yönelik olmalıdır. Bu sayede, oyundaki tüm özellikler eğitim amacını desteklemelidir.
- **Bireysel ve grup çalışmalarına uygunluk:** Eğitsel bir oyun, öğrencilere hem bireysel olarak hem de grup halinde çalışma fırsatı sunarak, her iki öğrenme yaklaşımına da uygun olmalıdır.
- **İçeriğe uygunluk:** Eğitsel oyunlar, eğitim müfredatına ve öğretim hedeflerine uyumlu olarak tasarlanmalıdır. Bu şekilde, oyunlar öğrencilerin belirlenen öğrenme amaçlarına ulaşmalarını destekleyebilir.
- **Öğrenci düzeyine uygun kullanım:** Eğitsel oyunlar hazırlanırken, öğrencilerin yaş ve seviyesi dikkate alınarak uygun zorluk seviyeleri belirlenmelidir. Bu şekilde, öğrenciler oyun sırasında motive olurken aynı zamanda zorlanmamalıdır.
- **Alıştırmaların özellikleri:** Eğitsel bir oyundaki alıştırmalar, ne çok zor ne de çok kolay olmalıdır; uygun bir zorluk seviyesine sahip olmalıdır. Ayrıca, oyundaki alıştırmaların cevapları mutlaka verilmelidir, böylece öğrencilerin öğrenme süreci daha etkili hale gelir.

Dijital Oyunlar

Teknolojinin hızlı ilerleyişiyle birlikte, dijital oyunlar çağımızın en etkileyici ve dinamik eğlence araçlarından biri haline gelmiştir. Bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlar gibi dijital cihazlar sayesinde, oyuncular artık sadece bir dokunuşla sanal dünyalara adım atabilmekte ve eşsiz deneyimler yaşayabilmektedir. Dijital oyunlar, literatürde video oyunu (video game), dijital oyun (digital game), bilgisayar oyunu (computer game) ve elektronik oyun (electronic game) gibi çeşitli isimlerle anılsa da, Türkiye'de özellikle 2000'li yıllardan itibaren 'dijital oyun' teriminin yaygın bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bu kavram, bilgisayar oyunları, konsol oyunları ve mobil oyunlar gibi farklı türleri kapsar (Özhan, 2011).

Eğitim süreçlerinin farklı kademelerindeki öğrencilerin, elektronik araçlar aracılığıyla oyun oynama eğiliminde oldukları gözlemlenmektedir. Günümüzde, cep telefonları, bilgisayarlar, tabletler ve oyun konsolları gibi dijital teknolojiler, çocukların oyun deneyimlerini önemli ölçüde etkilemektedir. Özellikle çevrimiçi dijital oyunlar, bu elektronik araçlar üzerinden zaman geçiren çocukların büyük bir bölümünü oluşturmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı'nın yaptığı "İnternetin Bilinçli ve Güvenli Kullanımı" araştırması, ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını ortaya koymaktadır. Bu araştırmaya göre, ortaokul öğrencilerinin %40'ı akıllı cep telefonlarıyla, %34'ü tabletlerle ve %30'u bilgisayarlarla dijital oyunlar oynadıklarını ifade etmiştir. Benzer şekilde, lise öğrencilerinin %35'i akıllı cep telefonlarıyla, %30'u bilgisayarlarla ve %11'i tabletlerle oyun oynamaktadır. Bu veriler, dijital oyunların özellikle genç nesil arasında yaygın bir şekilde tercih edildiğini ve dijital oyun oynama alışkanlığının eğitim sürecinin önemli bir parçası haline geldiğini göstermektedir (Çetinkaya, 2019). Günümüzde dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte, çocukların oyun deneyimleri de büyük ölçüde değişmiştir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin çoğunluğunun dijital oyunlarla vakit geçirdiğini gösteren bu veriler, dijital oyunların genç nesil arasında yaygın bir tercih olduğunu ortaya koymaktadır. Ancak, bu durumun eğitim sürecine etkileri ve öğrencilerin dijital oyunları bilinçli ve dengeli bir şekilde nasıl kullanacakları konusunda daha fazla çalışma ve rehberlik gerekmektedir. Eğitimcilerin, dijital oyunları eğitimde etkili bir araç olarak kullanma yollarını araştırmaları ve öğrencileri dijital oyunların potansiyel faydaları ve riskleri konusunda bilinçlendirmeleri önemlidir. Bu sayede, dijital oyunların eğitim sürecine olumlu bir şekilde entegre edilmesi ve öğrencilerin teknolojiyi bilinçli bir şekilde kullanmalarını sağlanabilir.

Eğitsel Dijital Oyunlar

Eğitsel dijital oyunlar, teknolojik araçlar ve yazılımlar kullanılarak hazırlanan etkinliklerdir ve özellikle kişilerin sosyal, bilişsel ve davranışsal becerilerinin gelişimine odaklanırlar. Bu tür oyunlar genellikle öğrenme süreçlerini desteklemek ve öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmek için tasarlanırlar. Böylece, öğrencilerin öğrenme deneyimleri daha etkili ve keyifli hale gelir (Ocak, 2013). Eğitim ve öğretim süreçlerinde, hedef kazanımlara ulaşmak için geliştirilen eğitsel dijital oyunlar, eğitim sistemine entegre edilmektedir. Bu oyunların ana amacı, öğrencilerin konuya yönelik içerikleri daha kolay anlamalarını sağlamak, dersleri daha ilgi çekici hale getirmek, soyut kavramların anlaşılmasına katkıda bulunmak ve öğrencilerde merak duygusunu uyandırmaktır. Eğitsel dijital oyunlar, eğitimde bir öğretim yöntemi ve tekniği olarak geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Bu oyunlar, öğrenme deneyimini daha

etkili ve keyifli hale getirerek öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmeyi amaçlar (Meric, 2022).

Eğitsel dijital oyunlar, genellikle zihinsel gelişimle ilişkilendirilir ve teknolojik imkânların sunduğu esneklik sayesinde neredeyse her yerde erişilebilir olmaları, zihinsel gelişime katkı sağlamada ve öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesinde önemli bir rol oynar. Bu oyunların çeşitli amaçları olmakla birlikte, bu amaçlara ulaşmanın yolları da farklılık gösterir. Oyuncuları cezbeden ve daha fazla zaman harcamalarını teşvik eden bir özellik de bu oyunların özelliği olarak öne çıkar. Oyunların farklı mücadele yönleri, oyuncuları çeşitli şekillerde etkiler ve geliştirir. Oyuncuların bazı psikomotor becerileri gelişir, koordinasyonları artar ve pasif öğrenciler aktifleşir. Ayrıca, sınıf ortamındaki çekingen öğrencilere fırsatlar sunularak mücadeleci, saygılı ve sevgi dolu duyguların gelişmesine de katkıda bulunabilir (Çetin, 2013). Eğitsel dijital oyunlar, teknolojik araçlar ve yazılımlar kullanılarak hazırlanan etkinliklerdir ve genellikle sosyal, bilişsel ve davranışsal becerilerin gelişimine odaklanırlar. Bu oyunlar, öğrenme deneyimlerini daha etkili ve keyifli hale getirerek öğrencilerin aktif katılımını teşvik ederler. Ayrıca, öğrencilerin zihinsel gelişimine katkı sağlayarak öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesine yardımcı olurlar. Bu nedenle, eğitsel dijital oyunlar, modern eğitimde önemli bir araç ve yöntem olarak kullanılmaktadır.

Oyun Tabanlı Öğrenme

Eğitsel oyunların yaygın olduğu öğrenme ortamları genellikle oyun-tabanlı öğrenme ortamları olarak adlandırılır. Bu tür ortamlar, belirli problem senaryoları içeren ve oyun-çatılı probleme dayalı öğrenme ortamlarına benzeyen yapılar sunarlar. Oyunlar, öğrenme sürecine farklı çözüm yolları arayışı, işbirliği, rekabet ve şans gibi unsurlar katılarak problem çözme becerilerini güçlendirirler (Ebner ve Holzinger, 2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamları, öğretmenler ve öğrenciler için bir dizi önemli avantaj sunar. Öğretmenler, her yaş grubundaki öğrencilerde doğal olarak var olan ve özellikle çocuklarda belirgin olan oyun oynama isteğini, eğitimsel hedeflere ulaşmak için etkili bir araç olarak kullanabilirler. Bu ortamlar, sınıf içindeki geleneksel ders materyallerinden farklı olarak, öğrencilere katılımcı, etkileşimli ve keyifli bir öğrenme deneyimi sunar. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla aktif bir şekilde öğrenirken, problem çözme, işbirliği yapma, eleştirel düşünme ve karar verme gibi önemli becerileri geliştirme fırsatı bulurlar. Aynı zamanda, öğrencilerin motivasyonunu artırır ve öğrenme sürecine olan ilgilerini canlı tutar. Bu nedenle, oyun-tabanlı öğrenme ortamları, sınıf içi eğitimdeki yenilikçi ve etkili bir yaklaşım olarak kabul edilir (Akın ve Atıcı, 2015; Taşdemir, 2007). Eğitimde oyunların kullanımı, öğrencilerin sadece teorik bilgi edinmekle

kalmayıp aynı zamanda kendi kendilerine öğrenme ve yeni tasarımlar oluşturma yeteneklerini geliştirmelerine de katkı sağlar. Oyunlar, eğitimciler arasında farklı görüşlere sahip olabilir; ancak bazı araştırmacılar, oyunların yönlendirici ve öğretici nitelikleri dolayısıyla eğitim için uygun olduğunu ve bu nedenle eğitimcilerin dikkatini çektiğini savunur. Oyunlar, öğrencilerin deneyimleyerek ve yaparak öğrenmelerini, problemleri aktif olarak çözmelerini, öğrenci odaklı olmalarını, öğrenme için motivasyonu artırmalarını ve etkileşimli bir öğrenme ortamı sağlamalarını sağlar. Bu nedenlerle, oyunlar eğitimde önemli bir role sahiptir (Kaya ve Elgün, 2015). Eğitsel oyunların kullanımı, öğrencilerin aktif katılımını teşvik ederken aynı zamanda problem çözme becerilerini ve motivasyonlarını artırır. Oyun-tabanlı öğrenme ortamları, öğretmenlerin eğitimsel hedeflere ulaşmak için etkili bir araç olarak kullanabilecekleri dinamik ve keyifli bir öğrenme ortamı sunar. Araştırmalar, oyunların eğitimde önemli bir rol oynadığını ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiğini göstermektedir. Bu nedenle, eğitsel oyunların yaygın bir şekilde kullanılması, eğitimdeki yenilikçi ve etkili yaklaşımların desteklenmesine katkıda bulunabilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Oyunlar bireylerin özgürlük ve mutluluk hissiyle katılabildikleri, eğlenceli ve öğretici niteliklere sahip aktivitelerdir. Farklı bilimsel disiplinler, oyunun insan sağlığı ve refahı üzerindeki derin etkilerini vurgular ve oyunun evrensel bir davranış biçimi olduğunu kabul eder. Oyun, kültürel veya coğrafi sınırlamalardan bağımsız olarak tüm çocuklar için ortak bir deneyim sunar ve çocukların gelişimine önemli katkı sağlar. Oyun, çocukların hayal gücünü kullanarak dünyayı anlamalarına yardımcı olurken aynı zamanda yeni becerilerin uygulanmasında da bir araç olarak işlev görür. Bu nedenle, oyunun evrensel önemi ve değeri tartışmasızdır ve çocukların yaşamlarında önemli bir yer işgal eder. İnsan gelişimi sürecinde eğitsel oyunların rolü büyüktür. Bu oyunlar, belirli gelişim dönemlerine uygun bir şekilde planlandığında eğitsel bir değer kazanır ve bireyin gelişimine katkı sağlar. Ancak, bu oyunların etkili bir şekilde öğretim sürecine entegre edilmesi için dikkatli tasarım ve uygulama gerekmektedir. Eğitsel oyunların başarısını belirleyen unsurlar arasında öğrencilerin aktif katılımını sağlamak, belirlenen eğitsel amaçlara uygun oyun ortamları oluşturmak ve doğru yönetim sağlamak yer almaktadır. Bu nedenle, eğitimcilerin özenli bir hazırlık sürecinden geçerek oyunları öğretim aracı olarak etkili bir şekilde kullanmaları önemlidir. Eğitsel oyunların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için her aşamanın özenle yönetilmesi gereklidir. Oyunların tasarımından uygulamasına kadar olan süreçte, öğrencilerin aktif katılımı ve öğrenme hedeflerine uygunluğu gözetilmelidir. Eğitsel oyunlar, öğrencilere

eğlenerek öğrenme, problem çözme, kritik düşünme gibi önemli becerileri kazandırırken, aynı zamanda içeriğe uygun ve öğrenci düzeyine uygun olarak tasarlanmalıdır. Bu sayede, öğrencilerin öğrenme deneyimleri daha etkili ve verimli hale gelir.

Dijital oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte, özellikle genç nesil arasında oyun deneyimleri büyük ölçüde değişmiştir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin çoğunluğunun dijital oyunlarla vakit geçirdiği göz önüne alındığında, bu oyunların eğitim sürecine etkileri ve öğrencilerin bu teknolojileri nasıl kullanacakları önem kazanmaktadır. Eğitimcilerin, dijital oyunları etkili bir öğrenme aracı olarak kullanma yöntemlerini araştırmaları ve öğrencileri bu konuda bilinçlendirmeleri gerekmektedir. Bu şekilde, dijital oyunların eğitimde olumlu bir şekilde kullanılması ve öğrencilerin teknolojiyi bilinçli bir şekilde kullanmalarını desteklenebilir. Eğitsel dijital oyunlar, modern eğitimde önemli bir araç olarak kabul edilmekte ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha etkili ve keyifli hale getirmek için kullanılmaktadır. Bu oyunlar, sosyal, bilişsel ve davranışsal becerilerin gelişimine odaklanırken, aynı zamanda öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesine de katkı sağlarlar. Teknolojik araçlar ve yazılımların sunduğu esneklik sayesinde geniş bir yelpazede erişilebilirlik sunarlar ve öğrencilerin çeşitli öğrenme tarzlarına hitap ederler. Özetlemek gerekirse, eğitsel dijital oyunlar, eğitim sürecinde öğrencilerin motive olmalarını sağlar, öğrenme deneyimlerini zenginleştirir ve bilgiyi daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlayarak modern eğitimde önemli bir rol oynarlar. Eğitsel oyunlar, öğrenme süreçlerini zenginleştiren ve öğrencilerin aktif katılımını teşvik eden önemli bir araç olarak kabul edilir.

Oyun-tabanlı öğrenme ortamları, öğretmenlere etkili bir araç sağlayarak öğrencilerin eğitimsel hedeflere ulaşmasını destekler. Bu ortamlar, öğrencilere geleneksel ders materyallerinden farklı bir deneyim sunar ve katılımcı, etkileşimli ve keyifli bir öğrenme ortamı oluşturur. Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla aktif bir şekilde öğrenirken birçok önemli beceriyi geliştirme fırsatı bulurlar. Araştırmalar, oyunların eğitimde önemli bir rol oynadığını ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiğini göstermektedir. Dolayısıyla, eğitsel oyunların yaygın bir şekilde kullanılması, eğitimde yenilikçi ve etkili yaklaşımların desteklenmesine önemli katkılar sağlayabilir. Eğitimcilerin ve öğretmenlerin eğitsel oyunları daha fazla entegre etmeleri ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için dijital oyunları etkili bir şekilde kullanmalarını önerilebilir. Bu bağlamda, eğitimciler oyunların çeşitli öğrenme tarzlarına hitap ettiğini ve öğrencilerin aktif katılımını teşvik ettiğini anlamalıdır. Ayrıca, dijital oyunların öğrencilerin teknolojiyi bilinçli bir şekilde kullanmalarını desteklemek için nasıl kullanılacağı konusunda bilinçlendirme yapılmalıdır. Eğitsel oyunların etkili bir şekilde entegre edilmesi ve kullanılması, öğrencilerin motivasyonunu artırabilir, öğrenme

deneyimlerini zenginleştirebilir ve modern eğitimde yenilikçi bir yaklaşımın benimsenmesine yardımcı olabilir. Bu nedenle, eğitimcilerin ve öğretmenlerin eğitsel oyunları ve dijital teknolojileri daha etkili bir şekilde kullanmalarını teşvik etmek için eğitim programları ve kaynakları geliştirilmelidir

KAYNAKÇA

- Akın, F. A. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*. Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çetin, E. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Çetinkaya, A. (2019). *Dijital çağda oyun*. 20.01.2021 tarihinde www.egitimreformugirisimi.ogr sitesi: <https://www.egitimreformugirisimi.org/dijital-cagda-oyun/> adresinden alındı.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlanmadan değerlendirmeye öğretme sanatı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Ebner, M., & Holzinger, A. (2007). Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering. *Computers ve Education*, 49(3), 873-890.
- Education Scotland. (2020). Realising the ambition: Being me. National practice guidance for early years in Scotland 30.01.2021 tarihinde www.education.gov sitesi <https://education.gov.scot/media/3bjpr3wa/realisingtheambition.pdf> adresinden alınmıştır.
- Gülsoy, T. (2013). *6. Sınıf öğrencilerinin kelime haznesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde: Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Karadeniz, O. & Er, H. (2021). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara, Pegem Akademi.
- Leeuwen, L. v., & Westwood, D. (2008). Adult play, psychology and design. *Digital Creativity*, 19(3),153-61.
- Meriç, Ö. (2022). *Sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına dayalı fenomenolojik bir araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Milli Eğitim Bakanlığı. (2016). Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı. Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Ocak, M.A. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama*. Ankara: Pegem.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi*, 7, 21-33.
- Prensky, M. (2001). Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging, *Digital Game-based Learning*, 5, 1-50.
- Taşdemir, M. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.